КОМПЮТЪРНИ ИГРИ

• СПИСАНИЕ ЗА НОВОТО В СВЕТА НА КОМПЮТЪРНИТЕ ИГРИ брой 1, ОКТОМВРИ '2000, ГОДИНА 1

1 БРОЙ

+ CD ROM

ИГРА С НАГРАДА GSM NOKIA 8850 стр. 14

ПРЕМИЕРА

NO ONE LIVES FOREVER

CARMAGEDDON TRD 2000

AMAZONS & ALIENS

V-RALLY 2

ЦЕНА СЪС CD 2,50лв.

ГОЛЯМАТА НАГРАДА

GSM NOKIA 8850

Работна честота 900/1800 MHz
Батерия Li-Ion; Тегло 91 гр.
Размери: 100x44x17 мм.
Разговор: 120-200 мин.
Standby: 50 - 150 ч.
Дисплей в 5 реда

ПОДРОБНО ЗА ИГРАТА НА 14 стр.

УВОД

Скъпи читателю,

В поредния слънчев и топъл летен ден на един човек му хрумнало, че конкуренцията сред българските гейм списания не е достатъчно голяма и той се заел да поправи тази грешка... И ето го резултатът пред вас. Но какво ново и по-различно от другите списания за компютърни игри в България ще ви предложи този първи брой на "Компютърни игри"?

Като за начало - прекрасен дизайн. Оформлението на списанието е радост за окото и ще направи впечатление дори на тези, които по цял ден се наслаждават на красивите графики на Unreal, Quake и Atlantis. Това, което всички сте забелязали от пръв поглед, е обемът на списанието - само 20 страници. Но не бързайте да си вадите изводи, защото тук идва първото и основно отличие от другите списания - "Компютърни игри" ще излиза два (да, точно така - ДВА) пъти в месеца. По този начин ще бъдете много по-добре информирани за това, което излиза и предстои да излезе на геймърския пазар, защото тези, които сърфират из Интернет, знаят с каква скорост се роят нови и нови заглавия. Гейм индустрията се разви до такава степен, че почти всеки ден излизат нови игри (коя от коя по-стойностни), информация за предстоящи заглавия и какви ли не трейлъри и скрийншотове. Така ще научавате веднага всичко, което се появява в средата на месеца, без да се налага да чакате до следващия месец, за да разберете дали Blizzard са разкрили вече другите раси в Warcraft3, да прочетете какво става с така чаканата Duke Nukem Forever или например да видите най-новите картинки от Max Payne. За да ги имате, трябва просто да сложите диска от списанието и ще ги намерите там.

Даааа, естествено към "Компютърни игри" върви и CD (без него просто не може). Всъщност, списанието се продава само с диск. Той ще е пълен до дупка с последните излезли демота, невероятни трейлъри за предстоящите игри, скрийншотове за тях и не на последно място, разбира се, много полезни програми и последните ъпдейти за тях. Но само помислете - за един месец вие на практика получавате ДВА диска и 40 страници на цена, достъпна за всеки.

На страниците на списанието ще получавате подробна информация за най-горещите заглавия от последните 14 дена, за да разберете струва ли си да похарчите и малкото спестени пари за пълната версия на тази игра или е по-добре да изчакате. Рецензиите няма да са много обемни, но ще обхващат всички елементи от играта.

Докато разгръщате списанието ще забележите липсата на плакат, но и тук има изненада - вместо плакат ще намерите стикери от любимите игри, които можете да залепите където си искате - страхотно, нали!?! Ако един геймър, който си купува редовно списания за компютърни игри, лепи плакатите от тях по стените, сигурно отдавна вече е облепил цялата си стая - включително и тавана, и вече се чуди къде да ги слага J. Докато лепенките ви дават възможност да гледате кадър от любимата си игра където си поискате - на чина в училище, на раницата и други подобни шашави места. Но стикерите ще имат и друга - по-важна (за вас) роля. Във всеки брой ще има по една специална лепенка. Ако съберете всички такива специални стикери, ще имате възможност да участвате в голяма томбола със страхотни, ама наистина СТРАХОТНИ награди.

Из страниците ще откриете и така желаните от много от вас кодове за най-нашумелите игри. Тук обаче ще можете да ги изрязвате и по-този начин, вместо да мъкнете със себе си цялото списание, отивайки в близкото клубче, взимате си само страницата с паролите и готово! А пък ако някой приятел каже: "Дай ми кодовете за Carmageddon 2000", просто му подавате листчето и спокойно си дочитате оставащите страници.

"Компютърни игри" тепърва започва своя път към геймърските сърца и ще се усъвършенства с всеки изминал брой. Надяваме се, че с вашата безценна помощ и съвети списанието ще става все по-добро и по-добро. Затова драснете някой ред до адреса на списанието - какво ви харесва, какво искате да се промени, какво да има в него и т.н. Всяко мнение ще бъде прегледано и ще ни помогне да превърнем "Компютърни игри" в това, което вие самите искате да бъде, защото в крайна сметка списанието се прави за ВАС - тези, които осъмват пред компютъра с поредния хит.

Е, това е. С нетърпение очакваме вашите читателски мнения, от които силно се нуждаем.

Приятно четене и още по-приятно геймене!!

СЪДЪРЖАНИЕ

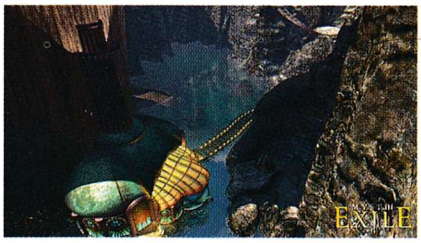
- Увод 1
- Съдържание 2
- Новини 3,4,5
- Нови Игри
  - No One Lives Forever 6,7
  - Carmageddon TDR 2000 . 8,9
  - Amazons & Aliens 10,11
  - V-Rally 2 12,13
- Лепенки и Томбола 14
- Кодове (Cheats) 15,16

- **Демо игри**
  - Amazons & Aliens
  - No One Lives Forever
  - Carmageddon TDR 2000
  - V-Rally 2
  - 4x4 Evolution
  - Asterix The Gallic War
  - Grand Prix 3
  - Орда Северный Ветер
  - Superbike 2001
- **Видео филми** - над 10 страхотни презентации на игри
- **Cheats & Patches**
- **Цели игри**
  - AirXonix!
  - Dweep
  - Fairyland
  - Millennium Digger
  - Moorhuhnjagd
  - PacMania 2D+
  - Space Rescue
- **Desktop Themes**
- **Необходими програми** - DirectX7.0a ...

myst III: exile

Някои казват, че приключенската игра е мъртва или поне бързо залязва, но има изгледи това да се промени през 2001 година, когато Mattel Interactive ще пусне Myst III: Exile (изгнаник), последната игра от безспорно най-успешната за всички времена поредица от приключенски игри.

Действието се развива десет години след края на Riven: The Sequel to Myst -второто творение от поредицата. Atrus и Catherine, съпрузите, които геймърите спасяваха в първите две игри, сега си живеят спокойно в новия си дом, Tomahna, заедно с дъщеричката си Yeesha. Надеждата им е да изживеят живота си в мир и покой, но разбира се, това няма да стане. На сцената се появява нов злодей, чиято роля се играе от Brad Dourif, между другото, номиниран от Академията за филмово изкуство за участието му в небезизвестния сериал "Вавилон 5". Това е човек, който е прокуден от родината си от синовете на Atrus - Sirrus и Achenar и сега дири отмъщение. Задачата на геймъра е да изследва пет изцяло нови епохи и да разреши нови загадки, за да разбули истината, криеща се зад замисъла за мъст на този изгнаник.



В момента играта се разработва от Presto Studios - реализаторите на Star Trek: Hidden Evil и The Journeyman Project 3: Legacy of Time. Myst III: Exile ще съдържа много от това, което любителите на Myst и Riven харесваха в тези игри: оригинална сюжетна линия, нова заобикаляща среда за изследване и загадки за разгадаване - плюс нова технология за навигация, която подобрява интерактивността със света на играта. Обещават ни и първокласен саундтрак. Myst III: Exile няма да види бял свят по-рано от първото тримесечие на 2001.

Buffy the vampire slayer

Малко по малко, Fox Interactive предоставят скрийншотове и информация за новата си очаквана екшън-приключенска игра, Buffy the Vampire Slayer (в превод - Бъфи, убийцата на вампира). Ще ви разкажем малко пикантни новости относно сюжетната линия и особеностите на играта.

Старият вампир Laibach си живурка в ада, спомняйки си дните, когато демоните и други зли създания се разхождали свободно по земята. Hellmouth - входният пункт за злото в нашия свят - наскоро е бил затворен от Buffy и нейните човешки отряди, но целта на Laibach е да види Hellmouth отново отворен, този път завинаги. Естествено, Slayer и нейните приятели просто трябва да направят нещо по въпроса ...

Играта Buffy the Vampire Slayer ще отведе играчите през много от местата, познати на любителите на хитовите телевизионни сериали: училището Sunnydale; любимото свърталище Bronze; домът на Buffy; и разбира се, гробищата Sunnydale. Докато се бори с множеството твари, появяващи се на пътя й, Buffy ще прилага своите бойни умения, за да обезглави зомбитата или да превърне в прах вампирите. Наред с това ще прилага вещина и умение при унищожаването на враговете, като например да счупи прозорец, за да изложи вампира на убийствената за него слънчева светлина или да зареди пръскащия пистолет със светена вода, за да създаде смъртоносен проливен дъжд. Няма да се налага обаче Buffy да воюва сама със силите на злото. Феновете на поредицата ще се радват да узнаят, че тя ще разчита на помощта на Willow, Xander, Cordelia, Oz, Angel и Giles.

Както е при всяка истинска екшън-приключенска игра, Buffy и нейните приятели ще трябва да се справят не само със зловещите замисли на Laibach. Създателите на играта обещават достатъчно сюжетни линии и интриги, за да ангажират вниманието на геймърите часове наред, като ще има също и загадки за разгадаване и множество взаимодействия с действащите лица в процеса на унищожаване на изверга. Очаквайте Buffy the Vampire Slayer на хитовия пазар през първото тримесечие на 2001г.

mafia

Това е времето на 30-те години на XX век - ерата на големите банди и характерните костюми. Голямата депресия в Америка е в разгара си, но на фона на това мафиотските семейства стават все по-богати и по-влиятелни. Работейки за семейство Салиери, вие имате шанса да се издигнете в йерархията на подземния мафиотски свят в 3D екшъна на TalonSoft.

Тук ще изследвате 30-тина квадратни километра в типичен американски град от 30-те, изпълнявайки задачите, поставени ви от вашия шеф - дон Салиери. Основните мисии са 20, като всяка от тях е с по няколко подзадачи. Понякога ще се наложи да карате някое от над 60-те различни превозни средства, например Model T или Roadster, или да използвате оръжия като Tommy Gun или Colt 1911, за да свършите съответната работа. Ще бъдете въвличани в не особено привлекателни поръчения като улични сблъсъци, преследвания с коли и престрелки, но ако успеете, ще се издигнете от обикновен стрелец (разбирай пушечно месо) до човек, на когото завиждат и от когото се страхуват. Пространствата в играта са рендерирани с помощта на енджина Insanity 2 и в тях е обърнато сериозно внимание на историческите детайли и типичния стил от този период, като например китайският квартал и местното летище, както и разни места като луксозни хотелски стаи и западнали барове.

Освен сингъл-плеър кампанията, Mafia предлага и мултиплеър поддръжка; ще имате възможност да се сражавате с противници по Интернет и в локална мрежа в един от седемте мултиплеър режима. Mafia ще излезе за PC платформата през първото тримесечие на 2001г.

Cossacks European Wars

Жанр: историческа стратегия в реално време
Системни изисквания: Pentium 200, 32 MB RAM (за препоръчване 64 MB), звукова карта.

"Cossacks - European Wars" (Казакско-европейски войни) е стратегия в реално време, в която са включени ясно изразени елементи от игрите със симулация на живот. Ресурсите са закопани по много по-сложни начини, отколкото в Age of Empires, технологиите се изследват и във войсковите части се записват новобранци. За извършването на всичко това са необходими шест различни сурови материала.
Подобно на Anno 1602, трябва да бъдат издигнати множество цивилни и военни постройки, за да се постигне максимално развитие в национален мащаб. Геймърът контролира съдбата на една от 16-те исторически нации от 17-ти и 18-ти век. За получаването на пълноценно удоволствие от играта допринасят четири просторни кампании, единични исторически сценарии и допълнителен генератор на карти. Графичният енджин е способен да рендерира до 8000 единици на една карта без накъсване и без 3D ускорителна платка.

Характеристики:
- 3D декори с реалистични тактически сблъсъци (балистичен обсег и т.н.)
- до 8000 единици в една игра
- земни единици, рендерирани в 16 посоки, плавателни съдове (кораби) в 64-посочна анимация без накъсване
- 16 исторически нации. Алжир, Австрия, Англия, Франция, Прусия, Холандия, Пиемонт, Венеция, Полша и т.н. с техните присъщи архитектурни и военни стилове
- две технологични ери - 17-ти и 18-ти век
- повече от 300 технически надстройки
- формация на войсковите части
- 6 вида ресурси - храна, дървен материал, камъни, злато, желязо, каменни въглища
- военните части използват ресурси по време на битка (желязо и каменни въглища)
- динамичен fog-of-war (визуален обхват)
- вражеското цивилно население и цивилни сгради могат да бъдат завладявани
- един самоучител (3 мисии), 4 кампании (с общо 32 мисии), 10 единични сценария, 12 исторически битки,
- генератор на случайни карти
- до 8 геймъра в локална мрежа или по Интернет
- не се изисква 3D ускорителна платка

"Cossacks комбинира стратегия-симулация на живот а ла Anno 1602 с битки в реално време в невиждани досега измерения", казва Фриц Ефенбергер, мениджър на проекти в Software Development CDV AG. "Наред с това, играта е много приятелски настроена към начинаещите чрез нейните формации на войсковите части и подобрен изкуствен интелект... при това корабите са определено най-красивите в целия жанр!"

Jurassic III - пристига във версия за PC

Universal Interactive Studios и Konami ще пуснат Jurassic Park 3 за текущите платформи, както и за тези от следващо поколение.

Jurassic Park 3 ще приеме формата на екшън-приключение и ще бъде разработена за конзолни, PC и handheld платформи. В бъдеще ще се анонсират и други игри, базирани на този "динозавърски франчайзинг", с разширения за онлайн и безжични платформи.

The Moon Project

Докато Лунната корпорация (Lunar Corporation - LC), Евроазиатската династия (Eurasian Dynasty - ED) и Съединените цивилизовани щати (United Civilized States - UCS) воюват до пълно опустошение на родната планета, на Луната се провежда един секретен изследователски проект. Знае се само неговият код ..."Project SunLight". За да разбере защо Лунната корпорация е толкова обсебена от този проект, към Луната се отправя една голяма армада от космически кораби на Съединените цивилизовани щати...

"The MOON Project" върви паралелно с EARTH2150-Escape from the Blue Planet, награждаваната бестселър-стратегия в реално време на TopWare Interactive. Сблъсъкът между UCS и LC се извършва в напълно различна среда на игра - чисто нова история с кампании, нови единици, сгради, музикални парчета и още много, много други неща. Всички тези елементи се комбинират, за да направят от "The MOON Project" едно абсолютно ново и завладяващо преживяване във вселената на EARTH за геймъри от всякакви възрастови групи. Но това не е всичко, което тази игра може да предложи на геймъра. Има множество допълнителни материали - разширен редактор на карти с неизброимо количество нови обекти и текстури, както и инструмент за създаване на ваш собствен банер и интерфейси на играта. Ако това все още не е достатъчно, налице е "EarthC" - езикът за създаване на скриптове за дизайн на индивидуални кампании и редактиране параметрите и поведението на единиците... списъкът продължава още и още...

Black and white

няма да е готова до коледа.

Пускането в продажба на Black & White се отлага от 10 ноември 2000г. за пролетта на 2001г.

Въпреки че не са направени никакви официални съобщения, от Electronic Arts казаха следното:

"Това е особено важна игра и всички ние искаме тя да бъде перфектно изпипана за потребителите. Ето защо заделяме малко повече време, за да се убедим, че сме включили всичко, което трябва да бъде включено и за да гарантираме, че цялата игра е тествана както трябва. Не е нужно да избързваме с този продукт - бъдете сигурни, че когато се появи, играта ще е всичко, което публиката е очаквала от нея".

Питър Молиньо пък каза следното:

"Black & White винаги е била страшно амбициозен проект, което заедно с нашето желание да направим играта възможно най-добра, ни накара да вземем решение да удължим разработването й с още четири седмици, за да развием пълния й потенциал. Това означава, че графикът на Lionhead е малко забавен. Надяваме се и възнамеряваме да предоставим на Electronic Arts версия за финално тестване на 9 октомври. След това датата на излизане ще зависи до голяма степен от процеса на тестване и собствения график за пускане в продажба на Electronic Arts. Следователно има вероятност Black & White за PC да бъде публикувана в началото на 2001г. Давам си сметка, че това са разочароващи новини не само за всички от Lionhead, но да се надяваме, че пресата и публиката ще приемат факта, че тази ситуация се дължи на големия мащаб и обхватност на Black & White".

Diablo II gift set

Добре е феновете на Diablo да започнат да спестяват, тъй като от Blizzard съобщиха, че Diablo II Gift Set ще бъде по магазините в края на месец октомври.

Тази специална колекция ще включва бестселъра Diablo II, пълната версия на оригиналната и награждавана Diablo, както и два официални стратегически пътеводителя (Official Diablo II Strategy Guide от BradyGames и Official Diablo Strategy Guide от Prima Publishing).

Kingdom under fire -

бета тест

Днес (21 септември 2000г.) от Gathering of Developers съобщиха, че процесът на селекция на бета тестери за Kingdom Under Fire е приключен. Kingdom Under Fire е хибрид между стратегия в реално време и ролева игра, разработена от Phantagram Ltd. със седалище в Корея. Играта ще предложи динамична стратегия в реално време с елементи на ролева игра и три уникални режима, включително онлайн игра.

Само за два дни хиляди опитни геймъри посетиха адреса http://beta.godgames.com/, за да получат шанса да се включат в бета теста на играта. Бяха избрани 500 геймъри, които ще бъдат уведомени за тяхното избиране като официални бета тестери на Kingdom Under Fire.

"Благодарим на всички, които участват в бета теста на Kingdom Under Fire", каза Девин Уинтърботъм, мениджър по качествения контрол в Gathering of Developers. "Те наистина ни помагат да подобрим още повече тази чудесна игра".

metal gear solid

става златно заглавие

Microsoft съобщи, че Metal Gear Solid PC, PC версията на най-продаваната конзолна игра на Konami, е станала златно заглавие. Това означава, че продуктът е завършен и се очаква да напълни рафтовете на магазините в Съединените щати в края на този месец.

Metal Gear Solid PC е базирана на оригиналното конзолно заглавие, като са добавени различни нови характеристики, например графика с висока разделителна способност, режим на игра от първо лице, както и възможност за записване на играта по всяко време. За още по-голяма дълбочина на геймплея са включени всички мисии от оригиналните Metal Gear Solid и Metal Gear Solid VR Missions.

В самата игра геймърите влизат в ролята на пенсиониран ветеран от специалните сили Solid Snake, като се опитват да освободят секретна оръжейна база в Аляска от банда безпощадни терористи. Въоръжени само с чифт бинокли и мрачна непоколебимост, геймърите трябва да освободят заложниците и да спасят света от ядрено унищожение, преди да изтече определеното време. Но опасността дебне от всеки ъгъл, а наоколо бродят врагове със смъртоносен изкуствен интелект. Със своите множество напрегнати мисии Metal Gear Solid PC грабва феновете в тайни операции и вълнуващ екшън, който гарантира незабравимо преживяване.

midtown madness 2

Midtown Madness 2 беше представена на Фестивала на феновете на Ферари по време на U.S. Гран При - на пистата в Индианаполис. Midtown Madness 2 е продължение на Midtown Madness, една от най-продаваните състезателни игри за 1999г.

Фестивалът на феновете на Ферари на U.S. Гран При, който привлече 20 000 посетители, е спонсориран от местната радиостанция WIBC 1070. Местната радиознаменитост Дейв "The King" Уилсън предизвика всички евентуални състезатели да премерят сили с него на една игра с Midtown Madness 2.

Midtown Madness 2 беше представена също така заедно с BMW Mini Cooper на автошоу в Париж, което се проведе от 29 септември до 1 октомври. Автошоуто в Париж е третото по големина в света, което се слави с хиляди посетители всяка година. Освен това, Midtown Madness 2 се анонсира и на състезанието Beetle Rally Cup на пистата в Атланта на 30 септември. Beetle Rally Cup е част от състезанието Petit Le Mans, деветият етап от сериите American Le Mans. И двете коли - BMW Mini Cooper и VW Beetle, са включени в списъка с автомобили на Midtown Madness 2.

Предстои излизането на

escape from monkey island demo

LucasArts се подготвят да пуснат в близките 2 седмици годна за игра демо версия на Escape from Monkey Island. Очаквайте още информация от нас - разбира се, ние ще ви предоставим демо-то веднага след неговото излизане.

sudden strike

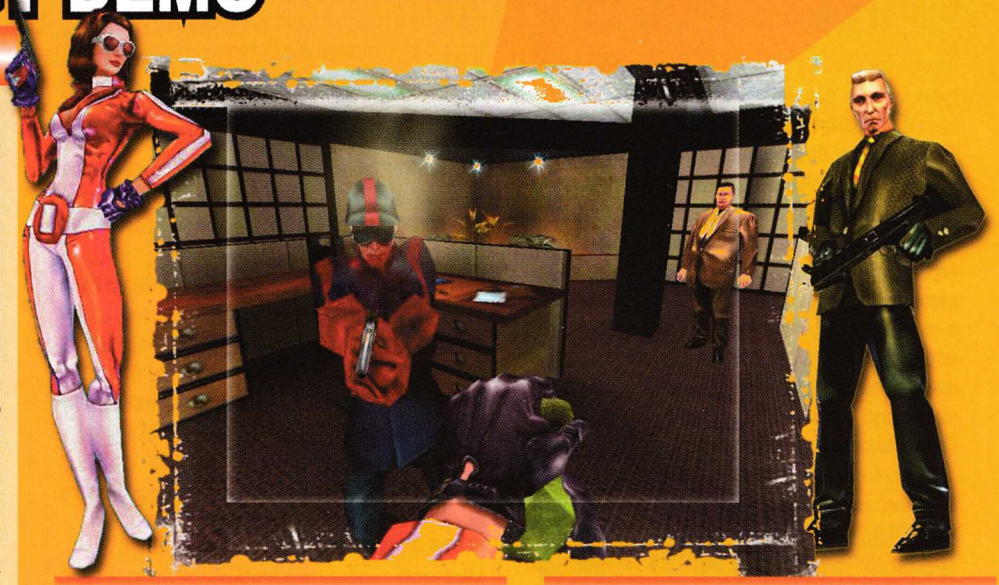
излиза в края на октомври

CDV Software съобщиха, че международната поява на тяхната предстояща военна стратегия в реално време Sudden Strike е насрочена за 27 октомври 2000г. Най-късно на тази дата Sudden Strike ще бъде на разположение в повечето страни. В момента Sudden Strike се предлага в Германия. Освен това, в началото на октомври в Германия трябва да бъде издадена официална книга с решения на играта, а до края на този месец и за международната версия.

No One Lives Forever

TECHNOLOGY DEMO

ИСТОРИЯ И ИГРА



След като родителите на едно момиче са убити при трагични обстоятелства, то прекарва по-голяма част от живота си при настойници, но след известен период на привилегировано и безоблачно съществуване изпада в немилост. Скоро открива, че е доста добра в джебчийството и за нула време прилага своите умения за работа по петопръстната система. Няколко години живее като просперирящ млад крадец, но един прекрасен ден животът й се променя внезапно и завинаги. При опит да преджоби един непознат тя е заловена, смъмрена и оставена да си ходи по живо по здраво (заедно с часовника на добрия човек). Без нейно знание обаче непознатият (който по случайност е член на UNITY - международна антитерористична агенция) е поставил проследяващо устройство. Връщайки се у дома, Кейт Арчър бива посрещната от същия този човек и в знак на признание за проявените умения й се дава шанс за ново бъдеще като оперативен работник в организацията UNITY. От тук започва играта No One Lives Forever (Никой не е вечен) - най-новото и най-значимото творение на студията Monolith.

Агент Кейт Арчър посещава екзотични места по целия свят, въоръжена както с конвенционално, така и с експериментално оборудване, за да се справи с най-прочутите

терористи в света.

Както показват скрийншотовете, ще имате на разположение предостатъчно конвенционални средства за разрушение - пистолети, автоматични пушкала и другата обичайна машинария. Сред целите, срещу които ще насочвате всички тези играчки, са над 20 печени агенти на HARM (като показаната по-долу Инга :-), наред с легиони от типичните черни нинджи, главорези с фесове и други идентични функционери, облечени в униформи, хитроумно кодирани с цвят. Накрая за онези, които държат на подобни неща (вие си знаете), от Monolith обещават и присъствието на "готини самки на възраст за женене".

В играта има 15 мисии. За да бъдем точни, всяка от тях е разделена на по 2-5 нива, в различни места по широкия свят - от Мароко и Карибите до Германия и Алпите. Освен това има тренировъчни мисии и 10 мултиплеър карти. Темата ще бъде малко встрани от шпионски екшън - например освен арсенал от над 20 различни приспособления от сорта на папка, изстрелваща ракети и миниатюрен комплект принадлежности за запояване, ще има също и експлодиращо червило, киселинен парфюм и, разбира се, т.нар. P-421 Canine Persuader (кучеподобен инструмент за убеждаване и вразумяване), познат още като робот-пудел.

Докато напредвате във всяко от нивата, ще можете да увеличавате възможностите на вашия герой чрез събиране на различни приспособления за разузнаване, разположени на произволно избрани места. На базата на процента събрани елементи, рейтингът на вашата мисия ще позволява на Арчър да става все по-умела в определени области (което пък ще улесни многократно вашата задача).

В NOLF размахването на различни огнестрелни оръжия не е единствения начин за приключване на мисии - прикритието и

стратегията също се възнаграждават. Когато сте изправени срещу охранителни камери, кучета-пазачи, заключени врати, сложни планове на сгради, мързеливи пазачи и дори прегладнели акули, по-добре опитайте да приложите някои по-различни стратегии, ако искате да отървете кожата. От Monolith обещават изключителен AI и над 1 000 реда диалог за Кейт и нейните противници. NOLF не се очертава като стандартен shooter, затова се настройте да чуете интересни парчета, както и да видите някои ексцентрични герои:

ИМЕ: Инге
НАЦИОНАЛНОСТ: Германка
ДЛЪЖНОСТ: Собственик на нощен клуб
ПРИНАДЛЕЖНОСТ: Вероятно агент на H.A.R.M
МЕСТОПОЛОЖЕНИЕ: Бремен, Западна Германия

Биография: Поради далечната й роднинска връзка с прочутия композитор Рихард Вагнер, като дете Инге е била подложена на огромен натиск да стане оперна певица. За съжаление тя се оказала пълен музикален инвалид без всякаква надежда да успее в това начинание. Въпреки това, нейните упорити родители окуражавали Инге толкова безпощадно, че непрестанните ласкателства в крайна сметка я превърнали в самовлюбена, невротизирана, дива и с недостатъчен талант, за да си вади хляба с избраната от нея професия. Според слуховете тя влязла в престъпния свят просто за да свърже двата края.

ИМЕ: Волков
НАЦИОНАЛНОСТ: Руснак
ДЛЪЖНОСТ: Директор на сцените
ПРИНАДЛЕЖНОСТ: Вероятно агент на H.A.R.M
МЕСТОПОЛОЖЕНИЕ: За последен път забелязан в Маракеш, Мароко
ДОСИЕ: Волков не е обременен с такива неудобства като страст или съчувствие. Неговите мотиви произхождат от чисто интелектуално любопитство. Той е избрал криминалния начин на живот, защото намира това за интересно, а не заради някаква враждебност срещу властта. Той е прекрасен, изобретателен човек, а единственото му слабо място е неговата вродена научна любознателност.
МИНАЛО: Волков е роден в Камчатка през 1921г. До 8-годишна възраст той се е отличава като академично чудо и гросмайстор, а също така си спечелва лоша слава за това, че тренира различни техники за мъчения върху домашните любимци на съседите. През 1937г. постъпва в НКВД и служи като надзирател в Гулаг близо до Киев. Следите му се губят по време на войната, но малко след това излиза на бял свят на служба в СМЕРШ. Той е персонално отговорен за екзекуцията на повече от хиляда шпиони и съветски дисиденти. През 1961г. в провалил се опит за убийство губи едното си око, успява да избяга, като се хвърля от 20 метрова скала в ледено студена река. Предполага се, че е оцелял, тъй като тялото му не е открито. Последните следи на Волков водят към организация, наричаща себе си H.A.R.M.

ИМЕ: Армстронг

НАЦИОНАЛНОСТ: Шотландец
ДЛЪЖНОСТ: Експерт по разрушенията
ПРИНАДЛЕЖНОСТ: Вероятно агент на H.A.R.M
МЕСТОПОЛОЖЕНИЕ: Неизвестно
ДОСИЕ: Роден в Глазгоу, Шотландия през 1925г. На младини често си има неприятности поради склонност към побоища. По всичко личи, че е бил добродушен, приятен младеж, който е влизал в бой само при желание от страна на своите опоненти. Изключен от няколко училища, преди родителите му да го пратят във военна академия.
По време на войната е служил като сапьор във Франция и Германия. Задълженията му се простирали от обезвреждане на мини до разрушения и саботажи. Официално е мъмрен по множество поводи заради безразсъдните си лудории. Най-популярната около него легенда е за един мост, който той успял да разруши само с лопата и ръчна граната. Останалото свършил един нацистки влак с боеприпаси. Когато стигнал до слабата част на моста, цялото съоръжение рухнало. Повечето негови арести след края на войната

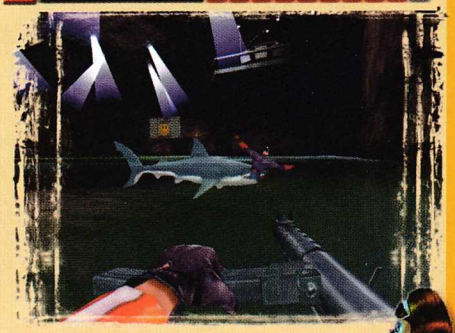
са предизвикани от шумни кавги на публични места.

ИМЕ: Бруно Лаури
НАЦИОНАЛНОСТ: Англичанин
ДЛЪЖНОСТ: агент
ПРИНАДЛЕЖНОСТ: UNITY
МЕСТОПОЛОЖЕНИЕ: някъде в Европа
Някога Бруно е бил елегантен британски супершпионин, но стилът на живот и времето са казали своето. Преди да срещне Кейт, той се състарявал

бързо, съсипван от цигарите, алкохола, жените и адреналина, но въвеждайки я в тънкостите на занаята, той намира своето избавление. Сега Бруно живее главно за Кейт - за да я защитава и напътства. Кейт гледа на Бруно като на свой покровител и вероятно като заместител на своя собствен баща.
В заключение No One Lives Forever е доста забавна игра (стига да нямате нищо против робота-пудел) още повече, че Monolith вече са доказали своята способност за осигуряване на добро single-player преживяване. Но дали играта е достатъчно свежа, за да не изгние по рафтовете? Само времето ще покаже.

ОЦЕНКИ

ГРАФИКА	
ЗВУК	
ГЕЙМПЛЕЙ	
СЮЖЕТ	
ОБЩО	



ИЗИСКВАНИЯ
300 MHz Pentium II
Windows 95 / 98 / 2000 / Millennium Edition
64 MB RAM
8MB 3D видео ускорител
16-битова звукова карта
DirectX 7.0
250Mb свободно дисково пространство

CARMAGEDDON TDR 2000

ИСТОРИЯ

Carmageddon TDR 2000 (TDR - The Death Race) е следващото заглавие от поредицата Carmageddon, завоювала редица награди. Но имайте предвид ... това не е продължение. Този път Carmageddon пренаписва правилата и ще положи стандартите, които другите ще следват. Но нека първо разберем от къде води началото си всичко това...

В началото на 21-ви век супербогатите управляват цялата планета. Постепенно те се оттеглят от залетите с престъпност помийни ями, в каквито са се превърнали големите градове. Благодарение на несметните си богатства те са създали своя версия на рая - разделени градове, наречени 'Subates', защитавани от техни собствени полицейски сили. В т.нар. Subates богатите живеят в изолиран свят на красота и спокойствие, забравили за угнетените човешки маси, отчаяни и оставени без всякаква надежда. Бъдещето е нерадостно за хората, оставени да гният в гетата. Неравенството поражда все по-

растяща омраза и гняв, водещи неизбежно до насилие. Ако това насилие си оставаше в рамките на гетата, жителите на 'Subates' (наречени Subatons) нямаше да реагират - в края на краищата, те въобще не смятат за човешки същества недоволните маси, от които са избягали. Но насилието е вън от контрол. Един Subaton е прегазен и ограбен. След като години наред са игнорирали останалата част от човечеството, Subatons реагират с характерното за тях брутално насилие. Разбира се, техният план за самозащита е най-ефективният в ценово отношение. Subatons решават, че най-добрият начин да спрат тълпите е да се отърват от тях завинаги ("Има хора - има проблем. Няма хора - няма проблем" - Сталин). Те заповядват на своите лични сили за сигурност да изстрелят тактически ядрени ракети. Убити са милиони невинни. Оцелелите, които вече едва ли биха могли да бъдат класифицирани като човешки същества, са оредели от радиационно замърсяване. Лудостта приема епидемични размери без надежда за подобряване и скоро започват да се носят легенди за ходещи мъртъвци.

Оказва се обаче, че ядрената атака не е постигнала целта си. В последвалия хаос, спорадично организирани банди търсят отмъщение от единственото нещо, което още не е развалина - Subates. Като последна мярка силите за сигурност решават да изолират гетата чрез изграждане на огромни стени около тях и създаване на затвори с размерите на цели градове□ След като губят всякаква надежда за бягство, гетата започват да се организират в престъпни банди. Никой там не дава пет пари за своя или нечий друг живот.

След окончателното издигане на стените, човечеството е разделено завинаги □ или поне така си мислят жителите на гетата и Subates. Subates могат отново да се отпуснат в обичайната за тях обстановка - сутрешни кафета и мирни неделни следобеди, докато частта от човечеството, оцеляла след ядрения ад, е без възможност за бягство. Но дали наистина е така? Такъв е светът, от който ще се опитвате да избягате или да умрете в него...

Играта

За онези от вас, които не са запознати с поредицата Carmageddon, нека обясня за какво става дума. Подобно на всяка друга автомобилна игра, започвате с най-голямата барака и след като преодолеете различни писти получавате достъп до по-добри коли и надстройки за вашия автомобил, за да можете да се съревновавате на по-трудни писти. Докато накрая спечелите играта.

Но разбира се вие решавате как□ Ако нямате мерак да се състезавате, не го правете. Можете просто да прекарате времето си в газене на хора, кучета, овце и крави, да проверите дали бихте могли да прескачате с автомобила от небостъргач на небостъргач или да правите 360-градусови завъртания на пренаселена улица. Усилията ви ще бъдат възнаградени с допълнително време и пари - не само за всички гореописани действия, но и за още много други. Имате възможност да блъскате другите състезатели и да стреляте по тях с различни оръжия, оставяйки ги в димящи купчини топящ се метал (тази част винаги ми е била любимата). Единственото нещо, за което трябва да се притеснявате, е дали ще ви стигне времето и дали някой от останалите състезатели, които са не по-малко агресивни, няма да превърне жалкото ви возило в горящи отломки. Но понеже можете да се охарчите в движение, поправяйки колата си, никога не се налага да се тревожите за липсата на време, след като веднъж му хванете цаката.

Винаги можете да минете една писта бавно или бързо - изборът е ваш. Това е едно от многото неща, което винаги е правело играта толкова завладяваща. Три са начините да се придвижите до следващото ниво:

- да се състезавате през чекпойнтовете за възможно най-краткото време;
- да избиете всички пешеходци в цялото проклето ниво - в повечето карти се мотаят наоколо стотици хора и животни, освен това са толкова обширни и с такова количество тайни и скрити области, че този подход е определено най-трудният;
- да разрушите колите на петте състезателя, изправени срещу вас.

От това описание може да си помислите, че ВСЯКО ниво е невъзможно за спечелване - в края на краищата, докато усмъртявате невинни добичета, вашите противници биха могли просто да си карат по пътя и така да ви победят, нали? Технически погледнато да, но създателите са били достатъчно умни при разработване на изкуствения интелект на противниците, за да избегнат тази възможност. Другите шофьори винаги започват състезанието, но ако решите да се отдадете на сеч на пешеходци или да проверите дали можете да накарате колата си да прави въздушни пируети като идеално подадена футболна топка, вашите врагове забравят за надпреварата и започват да ви преследват.

Carmageddon TDR 2000 съдържа 18 писти за самостоятелна игра, на които ще трябва да изпълните 25 мисии и да спечелите около 40 състезания.

По време на играта ще имате на разположение 50 возила (както и различни ъпгрейди за тях), стига разбира се да успеете да си ги купите. Мултиплеърът включва 9 писти и 6 различни варианта на игра - Free for all, Knockout Race, British Bulldogs, Fox'n'Hounds, Hot Nut.

Всички положителни неща от Carmageddon 1 и 2 са запазени. Голяма част от powerups са подобрени. Сега грьмотевичната пушка застрелва един пешеходец; ако наблизо има още двама, отскача към тях; тези двама от своя страна ще изстрелят светкавица към още четири, ако те се намират в достатъчно голяма близост и т.н. По този начин един прострелян в тълпата пешеходец убива стотици хора във верижна реакция, подобно на нацистите в края на Raid-

ers of the Lost Ark.
На очи бие нарасналият брой на пешеходците, които вече отговарят на удара, замеряйки ви с разни неща като коктейл Молотов и самоделни гранати. Има коне, крави, овце, кучета, магарета, бизнесмени, ролери, гангстери, миньори, безделници, каубои и любимите малки възрастни дами - всички те са за убиване, убиване, убиване...
Има още много движещи се обекти, които сега зависят от съответното ниво. Например в първата карта (стилизирана версия на Холивуд) можете да се катерите по хълмовете и да разбърквате буквите на прочутия надпис.
Миникартите и пълноразмерните карти имат много подобрения, позволявайки ви с един поглед да видите къде се намира най-близката противникова кола, полицейски автомобил или убит враг. Всъщност, настройваемият дисплей е голямо подобрение спрямо Carmageddon 2.
Ще си позволя да спомена 10-те най-интересни неща в серията Carmageddon:
1.Една от надстройките на колите представлява огнехвърлачка, чрез която можете да подпалвате хора и да гледате как тичат наоколо, задавяйки се от рев.
2.Някои от вражеските коли в миналото включваха булдозер и самолет DC-10.
3.Ако унищожите противников автомобил, има вероятност той да премине във вашия инвентар и да можете да се състезавате с него в следващите надбягвания. Това означава, че на по-късен етап в играта бихте могли да се състезавате в бъги, булдозер или изтребител, дори със споменатия вече DC-10.
4.Играта в локална мрежа има собствени специални мултиплеър писти, които наред с поредиците Worms, Quake и Unreal Tournament са най-забавните мултиплеър преживявания напоследък.
5.Картите са толкова огромни, че бихте могли да ги изследвате часове наред и пак да не откриете всички тайни области.
6.Различните powerups достигат бройката 100 и сред тях са такива чудесии като лунна гравитация, гръмотевична пушка (която изпъртва скоропостижно клетите пешеходци), специални гуми, които ви позволяват да се изкачвате вертикално и с главата надолу, както и "светкавична ръчна спирачка", която ви заковава веднагически където и да се намирате, дори във въздуха.
7.Всички обекти в играта подлежат на избиване или преместване, т.е. можете да търкаляте онези огромни камъни върху други коли или да катастрофирате право през прозорците на Burger Joint.
8.Винаги се намират готини места в картите, до които да стигнете: писта за бобслей или хотелски плаж в курортно селище, където бихте могли да прегазите всички хора, които плуват или се пекат на слънце, привличайки акулите с техните кървави остатъци; или скрита военна минирана зона, снабдена с извънземно въоръжение, което можете просто да вземете и използвате.
9."Бонус за ефектен акробатически номер", който ви дава по-големи парични суми за по-дълги и по-сложни скокове. Например за скачане с кола от планински връх и едновременно с това превъртане напред или настрани. Освен това, успешното приземяване на четири гуми върху намиращата се по-долу поляна може да ви осигури не само бонус, но и неописуемо удоволствие от добре изиграното представление.
10. Enemy Repulsificator разтяга гигантска пружина по посока на намиращата се наблизо противникова кола, изстрелвайки я на километри от вас (стига да я използвате при подходящите условия). Има и още една и за пешеходци, но те могат да бъдат избивани по МНОГО други по-интересни начини.

TDR 2000 включва 3D аудио, както при System Shock 2 и Half-Life: Opposing Force (златните стандарти при използването на 3D звук). Нищо не може да се сравни с агонизиращите викове на подпален бизнесмен (помните ли онази огнехвърлачка, която взехте?), докато профучавате покрай него със скорост 220 км/ч. Звуците от мачкане на ламарини и ревът на моторите са много реалистични. Музиката, ако въобще може да се нарече така, представлява едно монотонно изнервящо ръмжене (не се сещам за по-точно определение) и като че ли е предназначена повече да психира, отколкото да направи геймплея по-приятен.
И накрая, ако ви се струва странна зелената кръв на зомбитата, може да използвате Blood-patch-а (само за демото!) - наистина си заслужава да се види!

Новаторска технология
От самото начало Carmageddon TDR 2000 е замислен като игра по Интернет. Уникалните арени и игрови режими, както и изключително интелигентните компютърни опоненти ще добавят цяло ново измерение за сериозните геймъри.

Фокусът на играта е поставен върху бързата екшън игра в напълно нова 'флуидна' среда - много по-усъвършенствана от който и да било предишен автомобилен симулатор за PC.
С купищата нови функции като агресивни герои, сенки и отражения в реално време и невероятна графика, Carmageddon TDR 2000 ще рита задници по-яко от всякога, преди да ви даде възможност да вървите... ами където си поискате!

Технически характеристики
- Различни разделителни способности на екрана, от 320x200 до възхитителните 2048x1768 при 16, 24 и 32 битов цвят.

- 3D аудиото спомага за определяне на посоката на приближаване на автомобилите - дали идват отляво, отдясно, отзад или отпред.
- Невероятна технология за хвърляне на сенки и отражения в реално време
- Volumetric Particle System (система за обемни частици) за реалистични дим, масла и още ...

ОЦЕНКИ

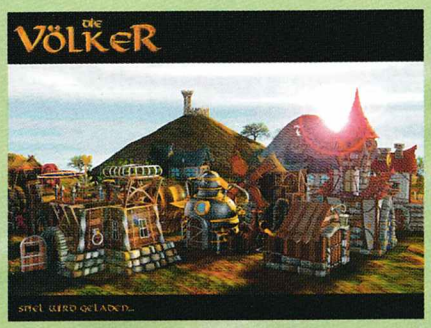
ГРАФИКА	
ЗВУК	
ГЕЙМПЛЕЙ	
МУЛТИПЛЕЪР	
СЮЖЕТ	
ОБЩО	

СИСТЕМНИ ИЗИСКВАНИЯ
Минимална спецификация
Pentium 200 MMX
32Mb RAM
DirectX 7
Съвместима звукова карта
4Mb Graphics Card
Препоръчителна спецификация
Pentium II- 233
32Mb RAM
DirectX 7
Съвместима звукова карта
8Mb графичен ускорител

Amazons & Aliens

НОВАТА МАНИЯ

Еееех - 3D! Всички са луднали по това трето измерение. Какво толкова му намират не знам, но е факт, че всички производители и разпространители на игри направо са се побъркали по него! Не стига, че на пазара излизат все повече и повече 3D екшъни : кой от кой с по-хубава графика, бомбастични изисквания към машината, каращи геймъра да псува току-що купения си компютър и да започва да спестява за поредното Voodoo, и естествено кой от кой с по-тъпанарски и неоригинален сюжет... Явно не, защото и стратегиите (жанр, запазен до скоро за 2D) решиха, че им трябва трето измерение. Все повече производители прибягват до 3D ускорението, за да подхранят поредната стратегия с невероятни ефекти. И явно имат успех - доказват го произведения като Ground Control и Myth. Но на кого пък му е притрябвало това?! Ето дори Blizzard обявиха, че Warcraft 3 влиза в третото измерение. Вече нищо не остана от добрите стари стратегии в стил Warcraft, Starcraft и C&C. Последното бе Tiberuim Sun на Westwood. И до там! Жанрът се бил изчерпал - думи на производителите.
Това обаче е само едно привидно обяснение, за да оправдаят липсата на нови идеи. Е да, ама не струва. Доказва го играта Amazons & Aliens на сравнително неизвестната Simon & Shuster Interactive. Свалям им шапка на тия хора. Не само че са решили да направят стратегия в 2D, ами и добре са се справили. Simon & Shuster Interactive (за по-кратко S&S) дори не е фирма, специализирана за игри. Даже напротив - произведените досега от тях игри далеч не са много, а и не са особено известни. Може би ако ви кажа Deer Avenger, на някой може и да му светне. Да - точно така, Deer Avenger беше онази весела пародия на Deer Hunter - ловният симулатор, който беше номер 1 в Америка и сигурно няма и стотина продадени бройки в Европа, освен ако на някой престарял и осакатял ловец не му е хрумнало да си припомни славните времена, когато е ловил кочовете на баба в задния двор J!Ето за това да я уважаваш тази фирма. Та, S&S тепърва започват по-сериозно производство на игри. Хората са ни подготвили доста заглавия, но за тях ще говорим след около месец -два.



Играта

В Европа играта първоначално излезе с името Alien Nation, което впоследствие бе сменено. Когато видях заглавието Amazons & Aliens (в превод Амазонки и извънземни) направо се сащисах. Какво общо може да има между амазонките и извънземните!? Еми, явно има какво или поне така са решили от S&S и са измислили една доста оригинална, даже направо идиотска история.
Та значи ...

Историята

В един прекрасен ден три междупланетни щъркела си пътували из космоса, носейки три бебета за три различни свята. Летели, летели и когато минавали над една изоставена планета решили да оставят децата, за да могат да отпочинат и да пийнат в близкия Щъркелов клуб! И така, изоставени, трите форми на живот трябва да се приспособят една към друга, да се научат да съжителстват, за да използват съвместно ресурсите на планетата или пък да се избият една друга и да управляват сами. Това вече зависи от вас.

Расите

След тази история какво да си мисли човек! Шантава работа! Явно производителите не се и надяват да привлекат почитатели с интересен и заплетен сюжет, но уверявам ви, това въобще няма да се отрази на удоволствието от играта. В Amazons & Aliens ще имате възможност да избирате измежду три доста различни раси. Pimmons представляват едни сини и доста симпатични извънземни, чийто народ се е специализирал в събирането и обработката на камъни. Amazons са хуманоидна женска раса (предполагам всеки е чувал за тях). Третата форма на живот, с която ще можете да се борите за победа, са Sajikis - раса хищни насекоми.
В кампаниите ще имате възможност да играете и с трите раси, като ще започнете с Пимоните, ще минете през амазонките и в последната кампания ще управлявате Саджиките. Те са различни една от друга и играта с всяка от тях няма почти нищо общо с другите.

Геймплей

Производителите твърдят, че тази игра е хибрид между Warcraft и Civilization. Това сме го чували много пъти, къде вярно, къде не! Дали S&S са успели да постигнат това, което са обещали? Според мен, отговорът е "да", макар че определено Warcraft присъства доста повече. Единствено research-а на нови технологии и науки напомня за невероятния хит на Сид Майер. Това, което отличава Amazons & Aliens от другите такива стратегии, е нейната комплексност. За да успеете в играта, трябва да развивате едновременно всички отрасли на расата ви. Нищо няма да постигнете, ако съберете много храна, а в същото време не ви достигат други жизненоважни ресурси. От друга страна, за тяхното събиране ви трябват други research-ове , които изискват други, и така ... (до края на света J). Точно тази комплексност свежда възможността за rush-ове в мулти-то до нула. Няма абсолютно

никакъв шанс да бъдете изнесени още след първите 10-тина минути игра, а и целта на играта определено не е такава. В никакъв случай Amazons & Aliens не е сложна и ще ви трябват около 2-3 часа игра, за да разберете за какво горе-долу става дума и да можете да се съсредоточите върху победата над другите. Наличието на единици и сгради е доста добре балансирано. Тук няма да намерите стотиците различни единици от Total Anihilation, нито пък ще можете да използвате само 4-5 ала Dark Colony. Въобще, от S&S са постигнали завидно разнообразие, без да прекаляват. Кампаниите са с нарастваща трудност, а първите им мисии имат за цел само да ви запознаят с обстановката. В началото няма да имате възможност да се биете с другите раси, но по-нататък и това ще стане. Между противниците има както военни, така и икономически отношения, което прави мултиплейъра доста по-приятен и интересен, отколкото традиционното "събери, намери и срини". Възможностите да постигнете победа са различни - можете както да изколите останалите раси със силата на оръжието, така и да установите мир и трайни търговски отношения с тях. В началото започвате само с една сграда - кметството (Town Hall) - бъде ли загубена тя обаче, градът ви рухва без значение какви други сгради имате или колко е голяма войската ви. В кметството стои вашият кмет. И той е като всеки нормален кмет - седи си вътре и нищо не прави, това явно си е всеобща кметска черта J. Започвате с един строител (Master Builder) и двама носачи (transporters). Строителят е единствената единица в играта, която може да строи, така че внимавайте да не го изгубите. Ресурси - дал Господ! Дърва, камъни, храна, та дори гъби, захаросани плодове и близалки J. След като погледнете картата, ще забележите няколко основни неща - наличието на Fog of war, както и едни сини кубчета, очертаващи вашия град. Те показват местата, където този град може да се разширява - там не можете да построите друг свой град, той трябва задължително да е извън сините очертания. Много свежо хрумване им е дошло на производителите: ако разгледате картата ще разберете, че всъщност тя представлява едно кълбо - ако решите да местите много на изток, в един момент ще стигнете отново до вашия град, но от запад. Това не е толкова важно, но придава приятен оттенък на така или иначе страхотния геймплей. Той определено е най-силната част на играта - приятната й атмосфера ви кара да стигате до добре познатите моменти на "последна мисия и лягам". Парите в играта се печелят като осигурявате добри условия на населението ви, а то от своя страна си плаща данъците. Хората ви живеят в общежития, за което си плащат. По-този начин всичко е свързано - трябват ви дърва и камък, за да построите мястото за живеене, после пък храна, за да бъдат доволни хората ви. Но освен това, в един хубав момент вашето население решава, че животът в града ви е скучен, поради което се появяват престъпници и прочие
проблеми, с които ще трябва да се справите.

Интерфейс

Amazons & Aliens не е никак сложна и това предполага лесен и интуитивен интерфейс, което определено е така. Няма почти никакви менюта, които да ви объркат или затруднят. Десният бутон на мишката си функционира съвсем нормално. Тези, които по цял ден блещят очи пред Starcraft, ще трябва да се съобразят с вертикално разположения, ала C&C, панел с информацията за града ви. Въобще, по този показател не може да се проявяват никакви претенции. Лесен и приятен! Точка по въпроса.

Графика и звук

Въпреки че играта е 2D, графиката й е доста приятна за окото. Постройките са изобразени доста добре, единиците са анимирани чудесно - въобще в Amazons & Aliens цари пъстрота, която в комбинация с историята и звуците придава неангажираност на играта и я прави подходяща за разпускане. Докато играете няма да усетите почти никакво напрежение. Единственият недостатък на графиката е може би прекалената статичност - дърветата не се полюшват, за листата им да не говорим, само от време на време вземе та мине някое животно. Знам ли, може пък аз да искам много, но така или иначе това определено не е сериозен недостатък. Разделителната способност може да се коригира и поддържа вече утвърдилата се като еталон 1024 X 768 точки. Поддържа се и Direct 3D, но честно казано не можах да открия голяма разлика, когато го включих. Докато графиката е на едно доста прилично ниво, при звука нещата не стоят така - гласът, който ви съобщава за различните събития, случващи се в града ви, е доста приятен и дори забавен. Другите звуци обаче са пълна скръб и направо ще ви се иска да ги изключите още след 4-5 часа игра. Най-приятната изненада пък е, че играта върви и на доста скромни машини - изискванията й са дар Божи за някои геймъри, които все още не са успели да обновят компютрите си. Pentuim на 266MHZ и 64 MB RAM са напълно достатъчни, за да се насладите на Amazons & Aliens в цялата й прелест.

Като заключение

Мога да кажа само едно - Simon & Shuster Interactive доказаха, че дори и без страхотните 3D ефекти, невероятния звук и грандиозната рекламна кампания може да се направи игра, която да ви увлече до такава степен, че да не ставате от компютъра цяла нощ. Именно такава беше моята съдба, когато се залових с уж непретенциозната Amazons & Aliens. Играта поддържа мултиплеър, който я прави доста интересна, благодарение на различните начини за развитие на отношенията между расите. Въобще, това е една стратегия в реално време с доста добре направена икономика, която си заслужава да изиграете. Играта бъка от свежи идеи, които ще ви оставя да видите сами. А бе, най-добре пъхнете диска от списанието, инсталирайте демото и се потопете в света на трите междупланетни щъркела J!

ОЦЕНКИ

ГРАФИКА	
ЗВУК	
ГЕЙМПЛЕЙ	
МУЛТИПЛЕЪР	
СЮЖЕТ	
ОБЩО	

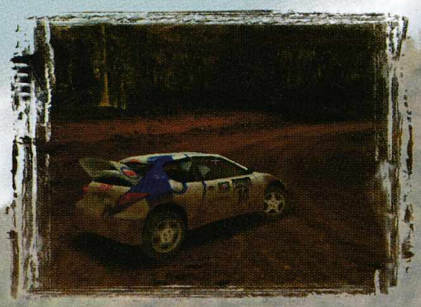
ИЗИСКВАНИЯ

- Pentium 233
- 32MB RAM
- Win95/98
- Звукова карта
- DirectX 7.0

V-Rally 2

Когато миналата година по това време се появи V-Rally 2 за PlayStation, тя бе посрещната навсякъде с възторжени отзиви и хората дори си позволиха да я поставят на едно ниво с Gran Turismo и Colin McRae. Това, което я отличаваше от останалите обаче, бе фактът, че тя бе толкова светкавично бърза, че трябваше да имате подрька поне 5 гюма Red Bull, за да сте в крак, в противен случай ви очакваха неизбежна катастрофа и смачкани тенекии. Освен това, още един плюс бе чудесното забавление.

С такова знаменито и бляскаво минало V-Rally 2: Expert Edition имаше още доста живот пред себе си и в по-голямата си част това се сбъдна. Всъщност, в нея има повече или по-малко от

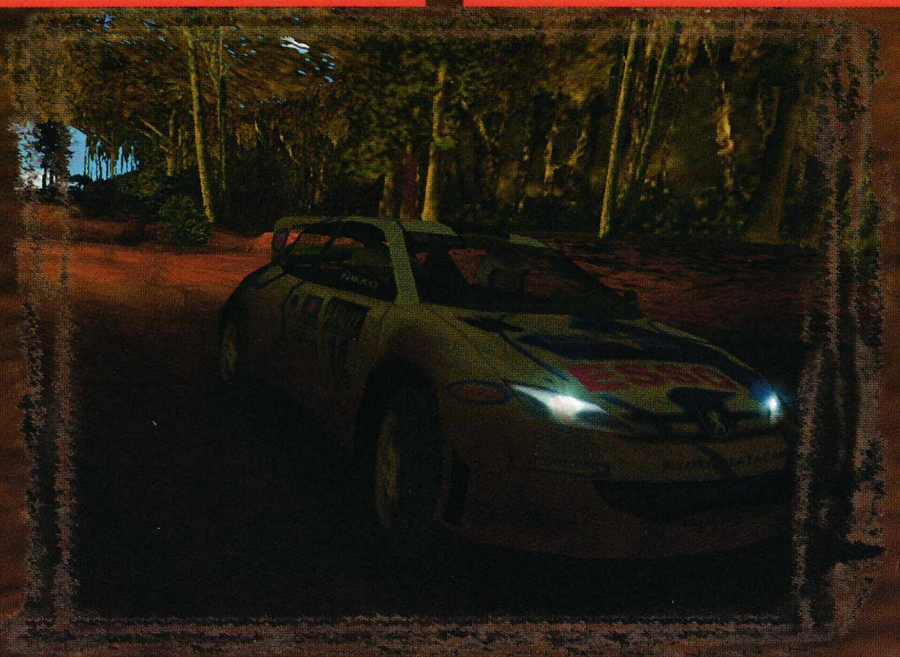


всичко, което бихте искали от една автомобилна игра, освен може би реалистичността на истинската симулация - тук именно се крие фундаменталният проблем на играта. Това симулация ли е или аркадна игра? Интересен въпрос, отговорът на който е ... ами нито едното, нито другото. Сигурно на авторите им се ще да си мислят, че тя минава за пълнокръвна симулация, но работата е там, че това просто не е така, нито пък е аркадна игра. Което ни оставя насаме с въпроса какво всъщност представлява тя. Сим-када или арк-улация? Е, това ще си го прецените сами. Единственото, с което мога да ви помогна, е да ви задам въпроса : "Виждали ли сте кола, която ускорява от 0 до 100 км/ч за 3 секунди?!".

Но наред с объркването по въпроса като какъв тип автомобилна игра трябва да бъде класифицирана V-Rally 2, няма спор, че тя предлага сериозна дълбочина. Включени са над 80 предварително създадени писти в 12 различни държави, 16 официални коли и 10 допълнителни коли, 4 режима на игра, до 4 играча един срещу друг. Не звучи никак лошо, така че Dreamcast спокойно биха могли да претендират за поредната игра-класика. Infogrames пък съвсем няма да пропуснат случая да доставят такова апетитно парче.

Началото е многообещаващо и разнообразието, породено от различните игрови опции дава на всеки това, което му е нужно. За хората, които критикуваха V-Rally за нейните криволичещи писти и другите коли, надбягващи се с вас, мога да кажа, че вече има режим, в който вие сте сами срещу часовника, без нито един автомобил около вас. Бихте могли дори да се ровите в характеристиките на колата, ако желаете. Включен е отличен редактор за писти, където можете да постигнете резултати, неразличими от старанията на професионалистите, с което на практика получавате безкраен брой писти. Dreamcast предлагат скорост на кадрите, за която си заслужава да умреш, както и отлична разделителна способност, даваща копринено гладко усещане за неподправена мощ, която не може да бъде объркана с нищо друго. Изобразяването на колите е прецизно - те изглеждат изящно монолитни, а и текстурите са страхотни. Морфингът при повреда е наистина добър и ще бъдете удивени при повторенията, където можете дори да видите как водачът и навигаторът подскачат в колата. Освен това направо ще пощуреете от кеф, ако карате колата отвън. Лично аз никога не съм уважавал този начин на каране, но движението на колата е изпипано в детайли и е истинско удоволствие да я гледаш как подскача и взима завоя на две гуми (а ако в този момент натиснете ръчна спирачка и завъртите волана,

колата поднася както си е на две гуми!) или пък се приземява на една от гумите след поредния полет. Жалко, че пистите не са чак толкова добри - изглеждащите непроходими обекти са като мъгла и просто карате през тях. Колата, стените и насипите се смесват призрачно, като предизвикват лоши припокривания, а пък начинът, по който покривът на вашата кола се изравнява със земята, когато се преобръщате, даже предизвиква смях. Звуковите ефекти не са лоши, въпреки че брейк-бийтовете на съпровождащата музика вероятно са достатъчни, за да ви изкарат извън релси и да



се здрависате с най-близката стена. Точно по тази причина има опция за тяхното изключване. Ако сте достатъчно наблюдателни, ще забележите, че от време на време по пистата притичват разни субекти, които подозрително приличат на хора. След два-три часа игра ще разберете, че това наистина са хора, пресичащи трасето. Сега повечето фенове на Carmageddon сигурно доволно потриват ръце, но ще трябва да ги разочаровам. Поне според мен, тези хора служат единствено за отвличане на вниманието с провокативната надежда да се стараете да ги прегазите, вместо което обаче получавате близка среща от третия вид - автомобил-стена. Аз опитвах ли, опитвах, но така и не успях да ги блъсна...

И така, ако би могло графиките да са малко по-добри, какво още да кажем за самата игра? Колите имат добро усещане за тежест и не изглеждат така, сякаш просто се плъзгат по пистата, както в Sega Rally Championship. V-Rally 2 не е на ниво само, когато става въпрос за сравнение между реализъм и качество на игра. Работата е там, че тази игра претендира да е симулатор, но не отива по-далеч от аркадния стил, въпреки че си е твърде детайлна, за да бъде причислена към чистите аркадни игри. В опит да се хареса на всеки, играта доставя добро удовлетворение, но то сякаш не е пълно. Трябва само да внимавате с основните техники на ралито и добре да си отваряте очите - така обикновено ще можете да избегнете неприятностите, стига да не прекалите наистина. Навигаторът на пръв поглед е истинско недоразумение - никога не знаете дали има предвид завоя непосредствено пред вас или следващия. Но така е само в началото, защото след малко повече игра ще се убедите, че ако не ви казва навреме завоите или пък по няколко наведнъж, то в никакъв случай няма да ги вземете като хората, освен ако не карате с 20 км/ч!

За повторенията също може да се кажат няколко думи. Те определено не са на нивото на тези от NFS3 (продължавам да смятам, че това са най-добрите повторения, правени досега) и няма да ви накарат да минете трасето само и само да видите после replay-а, но и не са съвсем за отписване. Камерите, които ви показват как сте преминали пистата, се сменят хаотично и повечето са неподходящи, но има и добри попадения. Като цяло останах с

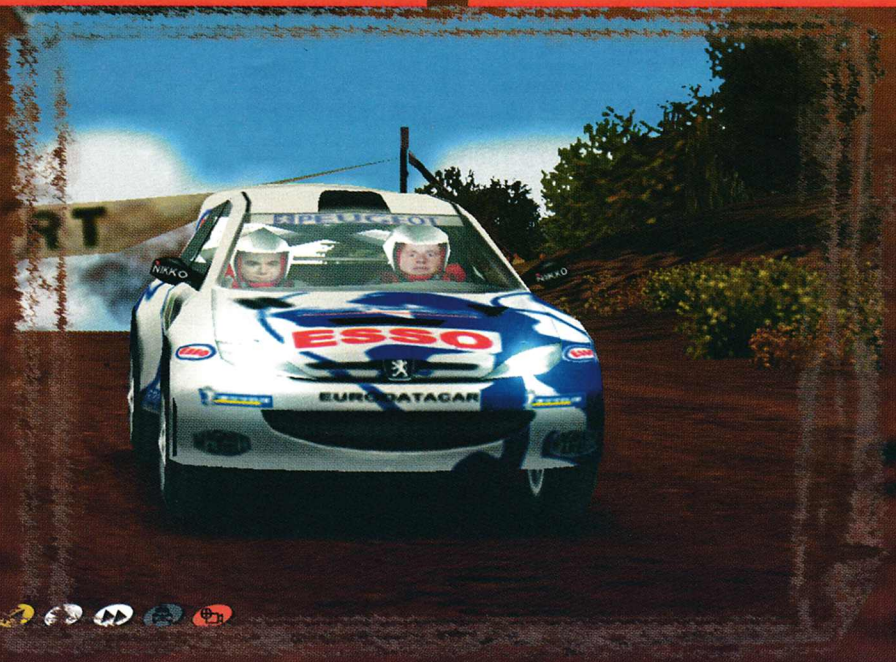
впечатлението, че този елемент е претупан и ако авторите му бяха отделили малко повече време, можеше да се получи нещо наистина добро. Явно са решили, че повторението не е чак толкова фундаментална част от играта. И май са прави, но все пак това си е една доста приятна екстра.

И така, колкото и добра да е V-Rally 2 (което наистина си е така), тя не е нещо изключително. Неприятното в цялата тази работа е фактът, че играта има всички основания да получава такива възторжени отзиви, но има нещо, което разваля общото впечатление. Това "нещо" е фактът, че симулацията не е съвсем реалистична и като се имат предвид

първоначалните амбиции на създателите на V-Rally 2, играта едва ли ще влезе в летописите на славата, колкото и отчаяно да го искат. V-Rally 2 все пак си остава един добър повод за забавление и би трябвало да ангажира вашето внимание за месец... или три.

Характеристики на играта:

- 16 официално лицензирани коли от световния рали шампионат за 1999 г.
- 10 бонус коли за класическо рали
- подобрени физически характеристики на колите с помощ при шофиране
- 1-4 играча
- до 2 прозореца в режим splitscreen
- силно детайлизирани коли (2200 полигона) с изобразяване на отраженията
- нов изглед на таблото
- прозрачни прозорци на колите с анимирани водач и навигатор
- визуално и динамично увреждане на колата
- постепенно зацапване
- анимимирана крайпътна обстановка
- 4 различни режима на игра (Arcade, Rally Championship, за приза на V-Rally и Time Trial)



ОЦЕНКИ

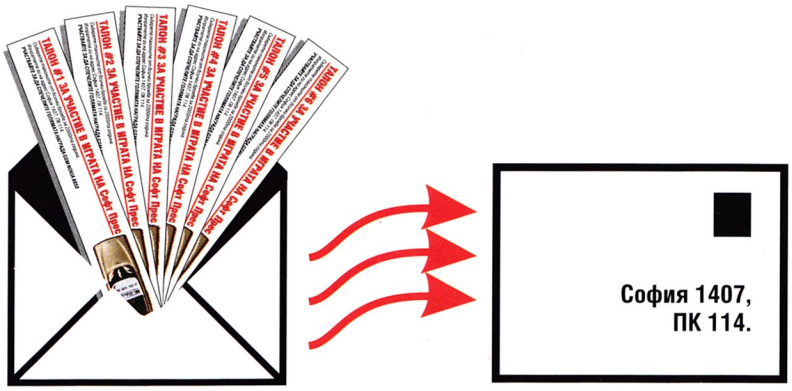
ГРАФИКА	
ЗВУК	
ГЕЙМПЛЕЙ	
МУЛТИПЛЕЪР	
КОНТРОЛ	
ОБЩО	

ИЗИСКВАНИЯ

- Pentium 166
- 32MB RAM
- Win95/98
- DirectX 7.0
- Direct3D 4Mb

СПЕЧЕЛЕТЕ GSM NOKIA 8850 В ИГРАТА НА СОФТПРЕС

Във всеки брой на списание "Компютърни игри" ще намирате рекламен стикер с талон за участие в новогодишната игра. Съберете талоните от всички броеве за 2000та година. Изпратете ги на адрес София 1407, ПК 114.
От писмата, получени до 05.01.2001 г., в присъствието на адвокат ще бъде изтеглен късметлията на "Компютърни игри". Кой е той ще научите в брой първи за новия век!



ПОСЕТЕТЕ НАШАТА ИНТЕРНЕТ КНИЖАРНИЦА НА АДРЕС: WWW.SOFT-PRESS.COM

СОФТПРЕС ИЗДАТЕЛСТВО
www.soft-press.com

ИЗДАТЕЛ: СофтПрес - ООД
гр. София, ул. Искърско шосе 19, тел: 02/ 973 1506
гр. Пловдив, бул. Руски 134

Николай Трифонов, **гл. редактор**
Татяна Ташева, **редактор**
Борислав Апачников, **редактор**
Росен Ангелов, **комп. оформление и дизайн**
Дилян Илиев, **директор реклама**
Борис Модев, **сътрудник**

разпространение
ПРЕС - ООД, тел. 02/ 764 808

Carmageddon TDR 2000

Натиснете клавиша тилда (`) и въведете някой от следните cheat кодове:

Код	Резултат
hereComesTrouble	включване на cheat кодовете
openLevelsGuv	всички нива
cash Increase	пари (+$10,000)
invincible	безсмъртие (God Mode)
ai on/off	включване/изйключване на изкуствения интелект
setCar (CARNAME)	променете вашата кола на (ИМЕ НА КОЛА)
makeai (CARNAME)	създаване на противник (ИМЕ НА КОЛА)

Icewind Dale

Натиснете Ctrl + Tab, за да покажете конзолата и след това въведете някой от следните кодове:

CHEATERSDOPROSPER:ExploreArea();
показване на пълна карта.

CHEATERSDOPROSPER:Hans();
телепортиране на групата до съответната точка.

CHEATERDOPROSPER:SetCurrentXP([число]);
Даване на избрани герои посоченото EXP.

CHEATERDOPROSPER:AddGold([число]);
Добавяне на посоченото злато към общата сума на групата.

CHEATERDOPROSPER:Midas();
Добавяне на 500 единици злато към общата сума на групата.

CHEATERSDOPROSPER:FirstAid();
5 лечебни дози, 5 антидота и 1 Scroll Of Stone To Flesh.

Забележка: Архивирайте оригиналните файлове, преди да продължите със следния набор от кодове.

Използвайте текстов редактор, за да промените файла icewind.ini в папката на играта.
Добавете реда "Cheats=1" в секцията "[Game Options]".
Стартирайте играта и натиснете Ctrl + Tab, за да покажете конзолата.
Въведете "CHEATERSDOPROSPER:EnableCheatKeys();" (малките и главните букви имат значение), за да активирате cheat режима. След това въведете един от следните кодове по време на играта:

[Ctrl] + J - преместване на избрани герои до посоченото място.
[Ctrl] + R - излекувайте или възкресете избран герой или портрет.
[Ctrl] + Y - Убийте избраното чудовище или NPC без EXP.
[Ctrl] + 4 - показване на полигони на спуськ; показва капани.
[Ctrl] + 9 - показване на граничните полета на герой.

Heavy Metal F.A.K.K. 2

Активирайте конзолата, като отидете до Video/Audio, след това Advanced
Options и накрая изберете Console. Сега по време на играта въведете някой от следните кодове:

Код	Ефект
god	безсмъртие
give	all всички оръжия
map (име на карта)	прехвърляне до име на карта (по-долу)
notarget	противниците не атакуват
noclip	преминаване през стени
health	100% здраве
eventlist	показване на всички възможни команди

Имена на карти
използвайте ги заедно с командата map (име ма карта): blood, cemetary, cliff1, cliff2, creeperpens, end, fakkhouse, fog, gruff, gruff_cinema, homes1, homes2evil, homes2good, intro, landersroost, oracle, oracleway, otto, over, shield, swamp1, swamp2, swamp3, towncenter_evil, towncenter_good, training, under, water, zoo

Kiss: Psycho Circus

Режим Cheat

Тази процедура включва редактиране на файл на игра - създайте архивно копие на файла, преди да продължите. Използвайте текстов редактор, за да промените *.cfg файл в подпапката profiles на папката на играта. Променете записа "Developer" "0" на "Developer" "1". Забележка: Това трябва да бъде направено преди всяко стартиране на играта. Освен това, намерете реда "enabledevice "##mouse" във файла. Всеки един от преди това описаните кодове може да бъде вмъкнат директно под този ред както следва:

rangebind "##keyboard" "Q" 0.000000 0.000000 "GimmieGimmieGimmie"
rangebind "##keyboard" "F11" 0.000000 0.000000 "InvuIn"
Запишете файла и започнете игра. Натиснете F11 за непобедимост или Q за всички оръжия. Влезте в Setup екрана и изберете Keyboard. Ще се покажат нови опции "Cheats" и "HUD Toggles"

Cheat кодове

По време на игра натиснете ` (тилда), за да влезете в конзолата, и след това въведете:

InvuIn	безсмъртие
GimmieGimmieGimmie	всички оръжия
NoClip	преминаване през стени
NoTarget Monster	прицелване включено/изключено
Spectator	режим на летене
ChaseCam Chase Camera	5 различни ъгъла
CyclePlayerClass	превключване между 4 класа играчи
NextArmor	увеличаване на въоръжението и и здравето
PrevArmor	намаляване на въоръжението
NextMonster	придвижване до следващото чудовище
PrevMonster	придвижване до предишното чудовище
RestartLevel	рестартиране на текущото ниво
CameraLock	непознат ефект
Debug1	непознат ефект
Debug2	непознат ефект

Забележка: Някои от кодовете може да не работят при въвеждане в конзолата.
Има друг по-надежден начин за тяхното активиране. В папката PROFILES в инсталационната папка на играта се намират конфигуриращите файлове на играчите. В профила, в който трябва да бъдат активирани кодовете, отворете .cfg файла за редактиране
(например C:\KISS\PROFILES\PLAYER.CFG).
Открийте реда:

"Developer" "0"

и го променете на:

"Developer" "1"

Също така помнете, че играта ще възстанови този параметър на "0" при излизане от нея, затова ще се наложи той да бъде променян често.

Сега в играта отидете в SETUP/KEYBOARD и скролирайте надолу докрая.
Ще видите две нови секции, озаглавени HUD TOGGLES и CHEATS. Всяка от тези настройки сега може да бъде обвързана с клавиши и да бъде използвана по всяко време в играта.

Age of Empires 2: The Conquerors Cheats

POLO	Без мъгла
MARCO	Разкриване на карта
ROCK ON	1000 единици камъни
LUMBERJACK	1000 единици дърво
ROBIN HOOD	1000 единици злато
AEGIS	бързо строителство
CHEESE STEAK JIMMY'S	1000 единици храна
NATURAL WONDERS	контролиране на природата
RESIGN	смърт
WOOF WOOF	летящи кучета
WIMPYWIMPYWIMPY	смърт
I LOVE THE MONKEY HEAD	VDML
HOW DO YOU TURN THIS ON	получаване на Cobera
TO SMITHEREENS	получаване на Saboteur
TORPEDO8	убиване на противник #8
TORPEDO7	убиване на противник #7
TORPEDO6	убиване на противник #6
TORPEDO5	убиване на противник #5
TORPEDO4	убиване на противник #4
TORPEDO3	убиване на противник #3
TORPEDO2	убиване на противник #2
TORPEDO1	убиване на противник #1
BLACK DEATH	победа
I R WINNER	победа

Bang! Gunship Elite

Избор на ниво

Въведете едно от следните имена в менюто за нова игра, за да се прехвърлите на съответното ниво:

Ниво	Име
2	MAYDAY
3	VICTORY
4	CHALLENGER
5	AZIMUTH
6	REVEALED
7	STONEAGE
8	WARFARE
9	OXYGEN
10	SKYHIGH
11	SUNSHINE
12	BLOWUP
13	NEUFTROIS
14	BARACUDA
15	GIVEAWAY
16	WATERFALL
17	SEVENTEEN
18	NEARTHEEND
19	Y2K

Cheat кодове

По време на игра, евъведете един от следните кодове, за да активирате съответната cheat функция:

Код	Ефект
dagmode	Опция за режим God от cheat менюто
kinput	Опция String Input от cheat менюто
stoneskin	безкраен щит
boooost	безкрайно форсиране
reflux	безкрайни боеприпаси Flux Beam
greens	безкрайни боеприпаси Shift Cannon
firecrackers	безкрайни боеприпаси Hellfire
nails	безкрайни боеприпаси Titans Hammer
volcano	безкрайни боеприпаси Magma Cannon
lightning	безкрайни боеприпаси Electronic Laser
staystill	безкрайни боеприпаси Stasis Cannon
listener	безкрайни боеприпаси Sonic Cannon
bloody	безкрайни боеприпаси Plasma Cannon
stormfire	безкрайни боеприпаси за всички активирани оръжия
getridof	безкрайни боеприпаси за всички дезактивирани оръжия

Metal Fatigue

Натиснете клавиша Y, преди да въведете кодове:

Код	Резултат
Lava	неограничени MetaJoules
Robots	3 броя Combots
Panzer	20 броя Tanks
Missiles	20 броя Missile Cars
Time warp	Hover Trucks работят по-бързо

Blair Witch Volume 1: Rustin Parr
Натиснете клавиша F10 по време на игра и въведете следното:

Код	Резултат
Godgames	безсмъртие (God Mode)
Moreammo	повече боеприпаси
Goldmode	скрито съобщение

Deus Ex

Редактирайте файла user.ini в папката deusex/system и променете записа 't=' на 't=talk' (направете го за всички съответствия на 't='). В играта натиснете T, за да покажете реда 'Say:' в дъното на екрана. Изтрийте думата 'Say'. Винаги въвеждайте на празен ред.

За да активирате режима за въвеждане на cheat кодове, в конзолата въведете "set DeusEx.JCDentonMale bCheatsEnabled True". Сега можете да въвеждате всеки от дадените по-долу кодове:

Код	Резултат
God	безсмъртие (God Mode)
invisible true/false	включване/изключване на невидимост
behindview 1/0	включване/изключване на изглед от трето лице
fly	режим на летене
ghost	преминаване през стени
walk	изключване на режима на летене
iamwarren	включване на EMP полето
allskillpoints	дава всички точки за умения
allweapons	дава всички оръжия
allammo	презареждане на боеприпасите
allaugs	всички основни придобивки
tantalus	убиване на текущата цел
opensesame	отключване на желаната врата
legend	тайно меню
allhealth	пълно здраве
allenergy	пълна енергия
allcredits	10000 кредита
allimages	всички изображения
summon X	извикване на елемент X (вж. дадения по-долу списък)
slomo #	по-висок # = по-бърза игра
spawnmass X #	размножаване (брой #) от елемент X

Увеличаване на енергията
В конзолата въведете "set deusex.jcdentonmale energy 10000", за да хипермаксимизирате вашата енергия (позволява по-дълга употреба на продобивки).

Извикване на обекти
Lockpick, Basketball, MultiTool, AcousticSensor, Ammo10mm, AmmoDart, AmmoDartPoison, AmmoDartFlare, AmmoNapalm, AmmoPlasma, Ammo3006, AmmoRockets, AmmoRocketWP, Ammo20mm, AmmoSabot, WeaponPistol, WeaponRifle, WeaponStealthPistol, WeaponShuriken, WeaponSawedOffShotgun, WeaponProd, WeaponPlasmaRifle, WeaponAssaultShotgun, WeaponFlameThrower, WeaponGasGrenade, WeaponLAM, Weaponmodaccuracy, Weaponmodclip, Weaponmodlaser, Weaponmodrange, Weaponmodrecoil, Weaponmodscope, Weaponmodsilencer, WeaponCombatKnife, WeaponCrowbar, WeaponHideAGun, WeaponAssaultGun, WeaponLAW, WeaponPepperGun, WeaponMiniCrossbow, WeaponSword, WeaponBaton, WeaponNanoSword, WeaponEMPGrenade, WeaponNanoVirusGrenade, Weapongepgun, Weaponmodreload, AugBallistic, AugCloak, AugDatalink, AugEMP, AugEnviro, AugIFF, AugShield, AugStealth, AugTarget, Terrorist, JCDentonMale, PaulDenton, Greasel, Gray, TiffanySavage, NicoletteDuClare, JoeGreene, WaltonSimons, JojoFine, AlexJacobson, JaimeReyes, BobPage, RepairBot, MedicalBot, HazMatSuit, Sodacan, Candybar, Liquor40oz, SoyFood, VialAmbrosia, Rebreather, AdaptiveArmor, Binoculars, BallisticArmor, LiquorBottle, Credits, WineBottle, Cigarettes, MedKit, VialCrack, Flare, FireExtinguisher , Cat, Rat, Mutt, mj12troop, mj12commando, unatcotroop, militarybot, bummale, bumfemale, doctor, nurse, cop, riotcop, doberman, Securitybot2, Securitybot3, Securitybot4, Spiderbot, Seagull

Списък с придобивки
AugCombat - Устойчивост при бой (по-голяма сила при мелетата - меле атаките са по-разрушителни)
AugMuscle - мускул от микрофибър (по-голяма сила на повдигане)
AugBallistic - балистичен щит (защитава играча от физически оръжия)
AugShield - енергиен щит (защитава играча от енергийни оръжия)
AugCloak - наметало (защита от органични същества - пазачи, войници, ченгета)
AugRadarTrans - радарна прозрачност (защита от механични същества - ботове, камери, орьдейни кули и т.н.)
AugHeartlung - синтетично сърце (повишава полезността на всички придобивки)
AugPower - рециркулатор на мощност (намалява консумацията на всички придобивки)
AugAqualung - играчът може да плува по-добре
AugHealing - увеличава нивото на оздравяване на играчите
AugEnviro - устойчивост срещу околната среда
AugEMP - EMP щит (защитава играча от EMP повреда)
AugTarget - прицелване (предоставя информация за целта и повишава точността)
AugVision - подобрява зрението (виждане през стени, нощно виждане и т.н.)
AugDefense - агресивна защитна система (защитава срещу ракети и гранати)
AugDrone - шпионски дрон (играчът може да изстреля дрон за разузнаване, дезактивиране на камери, орьдейни кули и т.н.)
AugStealth - играчът може да тича безшумно
AugSpeed - играчът може да тича по-бързо

Предупреждение: Много от придобивките заемат същия слот (т.е. ако инсталирате придобивката Stealth, не можете да инсталирате придобивката Speed, и обратно). Затова избирайте по-внимателно. Препоръчвам ви да записвате играта точно преди да използвате този cheat код. След това, ако не сте доволни от направения избор, винаги можете да заредите отново вашата игра и да започнете отначало.

Ниво Прехвърляне
След включването на cheat кодовете, въведете една от следните фрази, за да преминете на съответното ниво:

Open 00_Training
Open 00_TrainingCombat
Open 00_TrainingFinal
Open 01_NYC_UNATCOHQ
Open 01_NYC_UNATCOIsland
Open 02_NYC_Bar
Open 02_NYC_BatteryPark
Open 02_NYC_FreeClinic
Open 02_NYC_Hotel
Open 02_NYC_Smug
Open 02_NYC_Street
Open 02_NYC_Underground
Open 02_NYC_Warehouse
Open 03_NYC_747
Open 03_NYC_Airfield
Open 03_NYC_AirfieldHeliBase Open 03_NYC_BatteryPark
Open 03_NYC_BrooklynBridgeStation
Open 03_NYC_Hangar
Open 03_NYC_MolePeople
Open 03_NYC_UNATCOHQ
Open 03_NYC_UNATCOIsland
Open 04_NYC_Bar
Open 04_NYC_BatteryPark
Open 04_NYC_Hotel
Open 04_NYC_NSFHQ
Open 04_NYC_Smug
Open 04_NYC_Street
Open 04_NYC_UNATCOHQ
Open 04_NYC_UNATCOIsland
Open 04_NYC_Underground
Open 05_NYC_UNATCOHQ
Open 05_NYC_UNATCOIsland
Open 05_NYC_UNATCOMJ12lab
Open 06_HongKong_Helibase
Open 06_HongKong_MJ12lab
Open 06_HongKong_Storage
Open 06_HongKong_TongBase
Open 06_HongKong_VersaLife
Open 06_HongKong_WanChai_Canal
Open 06_HongKong_WanChai_Garage
Open 06_HongKong_WanChai_Market
Open 06_HongKong_WanChai_Street
Open 06_HongKong_WanChai_Underworld
Open 08_NYC_Bar
Open 08_NYC_FreeClinic
Open 08_NYC_Hotel
Open 08_NYC_Smug
Open 08_NYC_Street
Open 08_NYC_Underground
Open 09_NYC_Dockyard
Open 09_NYC_Graveyard
Open 09_NYC_Ship
Open 09_NYC_ShipBelow
Open 09_NYC_ShipFan
Open 10_Paris_Catacombs
Open 10_Paris_Catacombs_Tunnels
Open 10_Paris_Chateau
Open 10_Paris_Club
Open 10_Paris_Metro
Open 11_Paris_Cathedral
Open 11_Paris_Everett
Open 11_Paris_Underground
Open 12_Vandenberg_Cmd
Open 12_Vandenberg_Computer
Open 12_Vandenberg_Gas
Open 12_Vandenberg_Tunnels
Open 14_OceanLab_Lab
Open 14_Oceanlab_Silo
Open 14_OceanLab_UC
Open 14_Vandenberg_Sub
Open 15_Area51_Bunker
Open 15_Area51_Entrance
Open 15_Area51_Final
Open 15_Area51_Page

(забележете, че на първо място е номера на нивото, следван името на града и специфичното място в него. Например: "Open 03_NYC_BatteryPark" е ниво 3 в мястото Battery Park на Ню Йорк.)

Показване на филми
След като активирате cheat кодовете, въведете една от следните фрази, за да видите съответният филм:

Open 00_Intro
Open 99_Endgame1
Open 99_Endgame2
Open 99_Endgame3
Open 99_Endgame4

(забележка: "Open 00_Intro" е филма на въведението, а другите са за всеки от 4-те различни края на Deus Ex)

Ford Racing
Всички коли
Използвайте "GIMMEGIMME" за име на вашия играч.

Hard Truck 2
Спрете играта и въведете:

Код	Резултат
Hardtruckisthebest	пари и лиценз
wininalottery	пари и лиценз
openallroads	отваря всички пътища
freerepair	натиснете клавиша Backspace за безплатни поправки
freerecover	натиснете Ctrl + 5 за безплатно възстановяване
fillup	неограничено гориво
advancedmap	показване на скрити контейнери на карта

Повече блъскане
Спрете играта, въведете TURBINE, след това използвайте следните клавишни комбинации:

Ctrl+1 за блъскане напред
Ctrl+2 за блъскане назад
Ctrl+3 за блъскане нагоре
Ctrl+4 за блъскане надолу

Soldier

Файлът SGAMES.DAT в папката на играта пази информация за записаните игри. В този файл може да има информация за множество записани игри, но тук ще говорим само за първата.
Позиция 13 (Hex 0d) е номера на нивото. Валидните шестнадесетични стойности са от 00 до 0e. Шестнадесетичната стойност 0f показва ниво "Debug", но като че ли не работи.

Позиция 21 (Hex 15) е основното оръжие (Primary Weapon).

Позиция 25 (Hex 19) е мощността на основното оръжие.

Позиция 29 (Hex 1d) е второстепенното оръжие (Secondary Weapon).

Позиция 33 (Hex 21) е мощността на второстепенното оръжие.

Забележка 1: По време на игра основното оръжие винаги има нужда от период на "презареждане" след изстрел. Ако на второстепенното оръжие се даде шестнадесетична стойност, нормално използвана за основното оръжие (hex 00 до hex 03), то ще стреля непрекъснато.

Забележка 2: Ако искате да запазите дадена комбинация от оръжия, която сте настроили според описаните тук инструкции, не взимайте powerups за оръжията по време на играта!

Следващите таблици описват валидните комбинации от записи за оръжия и мощност и описания на получените оръжия.

Таблица 1: Валидни за основното и/или второстепенното оръжие

Оръжие	Описание на мощността на оръжието
00	00 Machine Gun
00	01 Max Machine Gun
00	02 Super Machine Gun
00	03 Ring Machine Gun
00	04 Multiple Ring Machine Gun
00	05 Yellow Beams
01	00 Shotgun (1 изстрел)
01	01 Shotgun (2 изстрела)
01	02 Shotgun (3 изстрела)
01	03 Super Shotgun (2 изстрела)
01	04 Super Shotgun (4 изстрела)
02	00 Blue Beams
02	01 Stronger Blue Beams
02	02 Rapid-fire Blue Beams
02	03 непрекъснато Blue Beam
02	04 Rapid-fire Super Beams
03	00 Flamethrower
03	01 Flame Gun
03	02 Super Flamethrower
03	03 Super Flame Gun
03	04 Crawling Flamethrower

Таблица 2: Валидни само за второстепенното оръжие

Оръжие, Описание на мощността на оръжието
05, 00 Yellow-beam Mortar(2 изстрела)
05, 01 Rolling Mortar(2 изстрела)
05, 02 Bouncing Mortars(2 изстрела)
05, 03 Flying Mortars(1 изстрел)
05, 04 Homing Mortars(1 изстрел)
05, 05 Bouncing Flame Mortar(3 изстрела)
07, 00 Rifle(непрекъснато)
07, 01 Rifle за 4 изстрела (непрекъснато)
07, 02 Rifle за 7 изстрела (непрекъснато)
07, 03 Ring Rifle(непрекъснато)
07, 04 Multiple Rings Rifle(непрекъснато)
08, 00 Shotgun за 1 изстрел (непрекъснато)
08, 01 Shotgun за 2 изстрела (непрекъснато)
08, 02 Shotgun за 3 изстрела (непрекъснато)
08, 03 Super Shotgun за 2 изстрела (непрекъснато)
09, 00 Blue Beams(непрекъснато)
09, 01 Stronger Blue Beams(непрекъснато)
09, 02 Rapid-fire Blue Beams(непрекъснато)
09, 03 Continuous Blue Beam(непрекъснато)
0a, 00 Flamethrower(непрекъснато)
0a, 01 Flame Gun(непрекъснато)
0a, 02 Super Flamethrower(непрекъснато)
0a, 03 Super Flame Gun(непрекъснато)
0a, 04 Crawling Green Flame Gun(непрекъснато)
0a, 05 Green Flamethrower(непрекъснато)
0b, 00 Mortar(непрекъснато)
0b, 01 Rolling Mortar(непрекъснато)
0b, 02 Bouncing Mortars(непрекъснато)
0b, 03 Homing Mortars(непрекъснато)
0b, 04 Homing Mortars(непрекъснато)

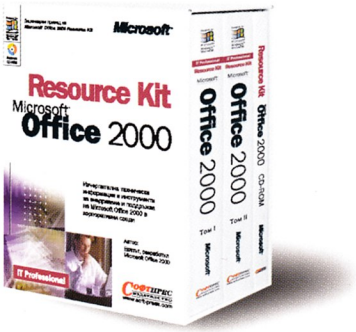
HTTP://tema.all.bg

web design agency

ПЕРФЕКТНИЯ УЕБ ДИЗАЙН И ПРОГРАМИРАНЕ В ИНТЕРНЕТ

e-mail: tema@all.bg

Открийте света на компютрите



29.99 лв. **944 стр.**

Microsoft

Resource Kit Office 2000

49.99 лв. **1104 стр.**

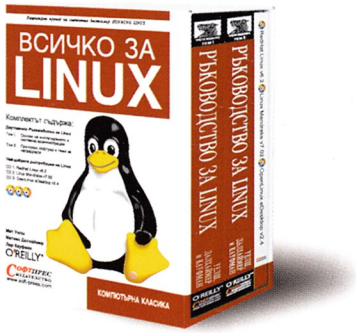
Microsoft

MCSE Training Kit Windows 2000 Server

29.99 лв. **816 стр.**

Microsoft

MCSE Training Kit Windows 2000 Professional



20 лв. **960 стр.**

O'Reilly

Всичко за Linux

39.99 лв. **960 стр.**

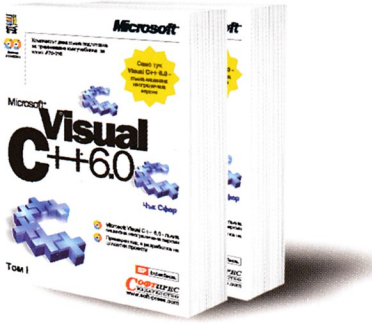
Microsoft

SQL Server 7.0 - поглед отвътре

33.00 лв. **712 стр.**

Microsoft

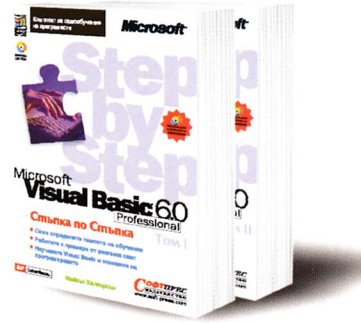
Компютърни мрежи



29.99 лв. **784 стр.**

Microsoft

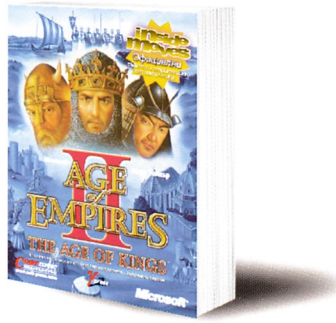
Visual C++ 6.0



24.99 лв. **672 стр.**

Microsoft

Visual Basic 6.0 Стъпка по стъпка



9.90 лв. **256 стр.**

Microsoft

Age of Empires II: The Age of Kings

За контакти:

София
ул."Искърско шосе"19
тел./факс: 02 / 973 15 06
e-mail: iliev@soft-press.com

Пловдив
бул."Руски"139, стая 104
тел.: 032 / 62 75 62; факс: 032 / 62 27 47
e-mail: plovdiv@soft-press.com

Бургас
пл."Тройката"4
тел.: 056 / 80 02 31; факс: 056 / 80 31 39
e-mail: burgas@soft-press.com

Стара Загора
ул."Цар Симеон Велики"117
тел.: 042 / 60 27 75
e-mail: stzagora@soft-press.com

Варна
бул."Левски", бл. 9, ап. 11
тел./факс: 052 / 30 42 69
e-mail: vesko@soft-press.com

Софтпрес издателство
www.soft-press.com